

**Цитування:**

Швец І. Г. Стратегія цифрової інклюзії в сучасних культурних індустріях крізь призму цифрового розриву. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2024. № 3. С. 97–102.

*Швец Ірина Григорівна,*  
здобувач Київського національного  
університету культури і мистецтв  
<https://orcid.org/0000-0002-3761-3332>  
[irynashvets82@gmail.com](mailto:irynashvets82@gmail.com)

Shvets I. (2024). Digital Inclusion Strategy in Modern Cultural Industries through the Prism of Digital Divide. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 3, 97–102 [in Ukrainian].

## **СТРАТЕГІЯ ЦИФРОВОЇ ІНКЛЮЗІЇ В СУЧАСНИХ КУЛЬТУРНИХ ІНДУСТРІЯХ КРІЗЬ ПРИЗМУ ЦИФРОВОГО РОЗРИВУ**

**Мета статті** – виявити особливості цифрової інклюзії в сучасних культурних індустріях України та окреслити перспективні стратегії подолання цифрового розриву. **Методологія дослідження.** Застосовано аналітичний метод, метод аналізу та синтезу, діалогічний метод, типологічний метод, системний метод, метод компаративного аналізу та метод наукового узагальнення. **Наукова новизна.** Досліджено проблематику цифрової інклюзії в культурних індустріях; розглянуто теорію цифрової інклюзії в закордонних наукових працях; виявлено особливості цифрової інклюзії в сучасних культурних індустріях України; окреслено перспективні заходи, на яких має базуватися стратегія подолання цифрового розриву. **Висновки.** Стратегія цифрової інклюзії культурних індустрій в Україні має базуватися на комплексі заходів, спрямованих на подолання цифрового розриву, що передбачає в першу чергу: надання високошвидкісного інтернету якомога більшій частині населення; всіляке сприяння процесу підвищення цифрової грамотності потенційних споживачів культурного продукту/послуги; забезпечення якісної технічної підтримки; створення спеціалізованих додатків та онлайн-контенту, відповідно до специфіки видів діяльності, що охоплює кожна культурна індустрія. Серед потенційних перспективних кроків – надання користувачам постійної підтримки, скорочення професійних термінів та пропонування інтерпретаційних ресурсів, а також гарантування, що технології і навчання пропонуються всім користувачам на рівній основі, а не лише тим, хто достатньо впевнений у собі, щоб звернутися за допомогою. Дослідження виявило, що на сучасному етапі в Україні лише бібліотеки не лише пропонують інтернет, але і надають спектр послуг з навчання від базової цифрової грамотності до навичок, необхідних для користування певними сервісами (аудіострімінговий/відеострімінговий сервіс, файлообмінні сервіси, онлайн-платформи), пристроями та додатками, що наразі активно використовуються в системі культурних індустрій (наприклад, додатки доповненої реальності в музейній, виставковій діяльності, виконавській практиці та ін.).

**Ключові слова:** культурні індустрії, цифрова інклюзія, цифровий розрив, цифровий інструментарій, мобільні культурні практики.

*Shvets Iryna, Applicant, Kyiv National University of Culture and Arts*

### **Digital Inclusion Strategy in Modern Cultural Industries through the Prism of Digital Divide**

**The purpose of the article** is to reveal the features of digital inclusion in modern cultural industries of Ukraine and to outline promising strategies for overcoming the digital divide. **Research methodology.** The analytical method, the method of analysis and synthesis, the dialogical method, the typological method, the systematic method, the method of comparative analysis and the method of scientific generalisation are applied. **Scientific novelty.** The problem of digital inclusion in the cultural industry has been studied; the theory of digital inclusion in foreign scientific works is considered; the peculiarities of digital inclusion in modern cultural industries of Ukraine were revealed; promising measures on which the strategy for overcoming the digital divide should be based are outlined. **Conclusions.** The strategy of digital inclusion of cultural industries in Ukraine should be based on a set of measures aimed at overcoming the digital divide, which includes, first of all: providing high-speed Internet to as large a part of the population as possible; all kinds of assistance in the process of improving the digital literacy of potential consumers of a cultural product / service; provision of high-quality technical support; creation of specialised applications and online content, according to the specifics of the activities covered by each cultural industry. Potential forward-looking steps include providing ongoing support to users, reducing professional jargon and offering interpretive resources, and ensuring that technology and training are offered to all users on an equal basis, not just those confident enough to seek help. The study revealed that at the current stage in Ukraine, only libraries not only offer the Internet, but also provide a range of training services from basic digital literacy to the skills needed to use certain services (audio/video streaming service,

file sharing services, online platforms), devices and applications that are currently actively used in the system of cultural industries (for example, applications of augmented reality in museum, exhibition activities, performing arts).

**Keywords:** cultural industries, digital inclusion, digital divide, digital tools, mobile cultural practices.

Актуальність дослідження. Протягом останнього десятиліття інформаційно-комунікаційні технології стали набувати все більшого значення в українському суспільстві, що у свою чергу актуалізує проблематику цифрової інклюзії. Цифрова інклюзія передбачає діяльність, необхідну для забезпечення справедливого доступу до інформаційно-комунікаційних технологій і їх використання для участі в соціокультурному житті. У контексті специфіки розвитку сучасних культурних індустрій в Україні, цифрова інклюзія включає надання доступу до культурних продуктів та практик за допомогою високошвидкісного Інтернету, пристроїв з підтримкою Інтернет, доступ до навчання цифровій грамотності, якісної технічної підтримки, а також додатків і онлайн-контенту культурно-мистецького змісту, розроблених для забезпечення та заохочення самодостатності, участі та співпраці потенційних користувачів. Одним із нагальних питань сучасної культурології наразі лишається дослідження та висвітлення різноманітних аспектів цифрової інклюзії в галузі культурних індустрій з метою виявлення стратегій подолання цифрового розриву.

Аналіз публікацій. Історіографічний аналіз дозволяє говорити про зростання наукового інтересу до проблематики цифрової інклюзії серед українських вчених протягом останніх років. Розкриттю теоретико-методичних засад організації цифрової інклюзії присвячено монографію Г. Давиденко «Цифрова інклюзія та доступність: соціальна діджиталізація» [2]. Спробу узагальнити сучасні інклюзивні практики у контексті культуротворчого чинника розвитку громадянського суспільства здійснює Р. Мохнюк в публікації «Інклюзія як один із напрямів стратегії розвитку громадянського суспільства: чинник культуротворчості» [8]. Обґрунтуванню концептуального зв'язку освіти як фактору подолання цифрових розривів та забезпечення на цій основі цифрової інклюзії громадян, громад та країни присвячено статтю О. Криклій «Роль освіти у подоланні цифрових розривів та забезпеченні цифрової інклюзії» [6] та ін. Водночас спеціальних досліджень культурологічного характеру, в яких цифрова інклюзія розглядається в контексті розвитку культурних індустрій України проведено не було. Лише окремі аспекти висвітлено в дослідженнях і публікаціях К. Федосенко «Сучасна музична

індустрія України в контексті розвитку соціальних медіа» [11]; К. Шевелюка «Цифровізація у сфері туризму: інноваційні тренди і пріоритетні напрями розвитку» [13], Т. Хвостової «Сучасний український театр у вимірі інтернет-культури» [12], М. Женченко «Цифрові трансформації видавничої галузі» [5].

Мета дослідження – виявити особливості цифрової інклюзії в сучасних культурних індустріях України та окреслити перспективні стратегії подолання цифрового розриву.

Виклад основного матеріалу. У міру того як багато послуг переміщено в Інтернет, особливо під час пандемії COVID-19 у 2020 р., цифрова інклюзія, включаючи цифрову грамотність і доступ до Інтернету, все більше розглядається як соціальна детермінанта культурних індустрій – простору взаємодії різноманітних унікального культурних і символічних форм, що, систематизуючи соціокультурний досвід, забезпечують динамічний розвиток культурних норм, цінностей та ідей в сучасному суспільстві.

У найширшому трактуванні інклюзія – поняття, що в широкому трактуванні визначають як «процес збільшення ступеня участі всіх громадян у соціумі, який передбачає розробку і застосування таких конкретних рішень, які зможуть дозволити кожній людині рівноправно брати участь в академічному і суспільному житті [4, 33] у більш вузькому розумінні, в межах цифровізації культурних індустрій може розглядатися за Дж. Робінсоном та Д. Айсемоглу [14] як залучення до цифрових культурних практик та продуктів усіх, без відмінностей і обмежень.

Пов'язані з цифровою інклюзією поняття включають цифровий розрив, цифрове відчуження та цифрову нерівність, однак цифрова інклюзія більше зосереджується на стратегіях, політиці та програмах, необхідних для подолання цифрового розриву [19, 109].

На думку закордонних дослідників, у дослідженні цифрової інклюзії важливу роль відіграє концепція культурного капіталу, запропонована П. Бурдьє в 1984 р. як важливий аспект нерівності в суспільстві та на відміну від економічного капіталу. Оригінальне визначення культурного капіталу стосувалося «культурних практик, знань і поведінки людей, набутих через контакт із зразками для наслідування в сім'ї та інших середовищах» [17, 5]. Сучасні визначення ідентифікують культурний капітал як спільні

норми, що скеровують поведінку всередині групи та, завдяки своїй спільній природі, надають значення приналежності до певної групи [18, 33]. Культурні ресурси в цьому контексті позиціюються як пізнання світу та інтерпретація інформації, що засвоюється через соціалізацію. Сюди входять норми щодо того, як «повинні» поводитися певні групи людей і які в них повинні бути прагнення – такий підхід наразі цілком логічно екстраполюється на інформаційно-комунікативні технології та цифровий простір.

Зі збільшенням використання комп'ютерів та Інтернету на початку 2000-х рр. виникло певне занепокоєння щодо цифрової рівності, пов'язане з фізичним доступом до технологій, що призвело до створення концепції цифрового розриву, яка спочатку була розроблена для опису зростаючої різниці в доступі до Інтернету між сільськими та міськими районами Сполучених Штатів Америки. Це поступово розширилося до міркувань цифрового доступу між країнами, що називають глобальним цифровим розривом, відображає багато відмінностей, які спостерігаються всередині країн, але в міжнародному масштабі. Однак із впровадженням цифрових технологій у більшості секторів суспільства та збільшенням різноманітності технологій і програм доступ до інформаційно-комунікаційних технологій та їх використання стали складнішими та важливими для багатьох аспектів повсякденного життя. Це призвело до появи нової термінології та другої хвилі дослідження цифрової нерівності, яка була визначена як: розрив у використанні, другий рівень цифрового розриву, нова цифрова диференціація та цифрова інтеграція [16].

На думку науковців, хоча фізичний доступ до цифрових технологій та Інтернету продовжує залишатися перешкодою для цифрової інклюзії, цифрові здібності та ставлення також є потенційними перешкодами [15, 1323]. Ключовими стратегіями, визначеними для покращення цифрової інклюзії, є соціальна підтримка, безпосередній досвід користувача та спільне навчання/дизайн [15, 1323.]

Доступність, актуальність і вплив є важливими елементами цифрової інклюзії в контексті розвитку культурних індустрій в Україні на початку третього десятиліття XXI ст., коли процеси цифровізації остаточно перетворюють культурний сектор, сприяючи створенню умов для багатогранної, адаптивної соціокультурної комунікації.

Станом на початок 2020-х рр. цифрові технології стали ключовим засобом взаємодії з усіма рівнями культурних індустрій – сферою

«виробництва текстів культури (об'єктів, артефактів, подій, творів масової культури), основним змістом і метою яких є створення і тиражування соціокультурних смислів і значень» [7, 437] в світовому масштабі, вимагаючи посилення цифрової компетентності для успішної взаємодії з культурною продукцією та послугами. Водночас варто зазначити, що в Україні ситуація є цифровізацією культурних індустрій перебуває на початковому етапі, в порівнянні з країнами Європейського союзу, що зумовлено рядом проблем у наданні населенню доступу до високошвидкісного інтернету.

Використання цифрових інструментів і програм невинно зростає, і вони можуть задовольнити низку потреб у культурній інформації. Досить умовно можна типологізувати цифровий інструментарій, що використовується культурними індустріями в Україні відповідно до специфіки видів діяльності, що охоплює кожна з них наступним чином:

- аудіовізуальна творчість (кіноіндустрія, телеіндустрія, радіоіндустрія, музична індустрія, нові медіа): соціальні мережі (MySpace, Facebook, Instagram, TikTok та ін.), вебпредставництва, аудіострімінговий/відеострімінговий сервіс (Spotify, Deezer, SoundCloud, Apple Music, The Scene, YouTube), онлайн-радіо (Radio Pandora), онлайн-магазини музики (iTunes, Emusic, Play.google.com), онлайн-кінотеатр (Kinogo), онлайн-платформи розповсюдження аудіо (Bandcamp), файлообмінні сервіси (Routenote, TuneCore та ін.); онлайн-бази даних (AllMusic, Discogs та ін.) [11, 4];

- туристична індустрія: новітні, передові технології (VR-, AR-, MR-технології, Інтернет речей, штучний інтелект, блокчейн та ін.) [13];

- спортивна індустрія: соціальні мережі, вебпортали, вебпредставництва та ін.;

- перформативні індустрії (театральна, танцювальна та ін.): офіційні інтернет-сайти, акаунти у соціальних мережах, відеострімінговий сервіс, блогові обговорення, віддалені форми роботи з глядачем, 3d-екскурсії або віртуальні тури театром [12, 41];

- індустрія культурної спадщини (бібліотеки, музеї та ін.): додатки доповненої реальності (AR) для мобільних пристроїв, офіційні сайти, віртуальні екскурсії;

- видавнича індустрія: електронне видання, електронна книга, інтерактивні видання, мультимедійні видання, цифрові видавництва, цифрові кіоски періодичної преси, краудпаблішинг, оверлейні журнали, буктьюб, та ін. [5, 27];

- індустрія візуальних мистецтв

(архітектура, художні галереї, дизайн і ремесла): віртуальні музеї, віртуальні 3D-моделі, віртуальні майданчики та ін.

Оскільки такі інструменти, як портали, стрімінгові сервіси, онлайн-платформи, онлайн-бази даних, онлайн-магазини та ін. для потенційних споживачів культурних продуктів та послуг, набувають все більшого поширення, вони можуть посприяти посиленню залученості користувачів у галузь культурних індустрій, кращій підтримці інтересу поза відвідуванням закладів культури і мистецтва і як наслідок посилити загальнокультурний розвиток.

Однак більша залежність від цифрових інструментів потенційно може збільшити розбіжності між тими, хто має навички та доступ до цифрових інструментів, і тими, хто їх не має.

В контексті практик, що працюють на перетині цифрової інклюзії та культурних індустрій, важливим є висвітлення деяких менш помітних аспектів цифрового розриву та запропонувати пропозиції щодо сприяння цифровій інклюзії і забезпечення справедливого та ефективного впровадження мобільних технологій культурних індустрій.

По-перше, системи культурних індустрій повинні прийняти стратегію мобільних культурних практик, що базується на цифровій інклюзії, яка (1) визнає рівень доступу їхньої спільноти до пристроїв та підключення до Інтернету та (2) підтримує потенційних реципієнтів у початковому та постійному використанні технологій. Цифрова інклюзія стосується діяльності, необхідної для забезпечення справедливого доступу до інформаційно-комунікаційних технологій і їх використання, включаючи:

- доступні високошвидкісні інтернет-послуги;
- пристрої з підтримкою Інтернет;
- доступ до навчання цифровій грамотності;
- якісну технічну підтримку;
- додатки та онлайн-контент, призначені для забезпечення і заохочення самодостатності, участі та співпраці.

Вони формують основу для використання мобільних додатки та онлайн-контент, призначені для забезпечення та заохочення самодостатності, участі та співпраці технологій у сфері культурних індустрій.

Так, наприклад, станом на 2020 р. доступу до високошвидкісного інтернету не мали понад 5 мільйонів українців [9], а станом на кінець 2023 р. фіксований доступ до мережі Інтернет мали приблизно 62 домогосподарства зі 100 [10]. Однією з вагомих причин заниженого показника наявності доступу до

інтернет-мереж в Україні є відкрита військова агресія з боку Росії, оскільки внаслідок російсько-української війни частина українських територій перебуває під тимчасовою окупацією, вздовж понад трьох тисяч кілометрів лінії фронту проводяться бойові дії, значна частина населення складає категорію вимушених переселенців.

Таким чином, станом на 2024 р. значна частина українців досі не мають високошвидкісного підключення до інтернету, за допомогою якого можна використовувати мобільні технології культурних індустрій повною мірою.

Відкриті точки доступу Wi-Fi є одним із варіантів розширення доступу до високошвидкісного інтернет-зв'язку, але вони можуть бути доступні лише в громадських місцях, де користувача може бути не завжди комфортно отримати доступ до культурних практик/продуктів. Швидкісний мобільний інтернет, доступний наразі для 90% населення також не може задовольнити всі потреби потенційного споживача, великою мірою через підвищений рівень складності мобільних версій сайтів культурно-мистецьких закладів і низький рівень цифрової грамотності (за даними Міністерства цифрової трансформації України, станом на 2021 р. майже 50% українців від 18 до 70 років мали цифрові навички нижче базового рівня) [3]. Розуміння нюансів доступу в громадах, які вони обслуговують, може допомогти системам культурних індустрій впроваджувати більш інклюзивні стратегії.

Інклюзивні цифрові стратегії впровадження системи культурних індустрій також мають підтримувати користувачів у використанні ними технологій на всіх рівнях і повинні включати навчання цифровим навичкам, особливо для тих, хто нещодавно впровадив технології, або тих, хто може мати пристрої з обмеженими можливостями. Користувачам також може знадобитися допомога з налаштуванням облікових записів електронної пошти та реєстрації на порталі. У цьому контексті актуалізується поняття цифрової грамотності, що в сучасному науковому вимірі визначається як «система когнітивних, соціальних і технічних навичок, які гарантують якісне існування людини в інформаційному середовищі» [1, 6]. До комплексу її складників відносять: «комп'ютерну грамотність (ефективне використання електронних пристроїв та програмного забезпечення); інформаційну грамотність (навички самостійного пошуку, аналізу, критичного осмислення інформаційних даних; компетентне користування соціальними медіа

(використання мережевих технологій з розумінням основ мережевої безпеки і стандартів нетикет» [1, 6]. Варто зазначити, що з усіх видів діяльності, що охоплюють культурні індустрії, на рівень цифрової грамотності зазвичай цілеспрямовано впливають лише бібліотеки, зокрема мережі бібліотек-хабів, у просторі яких кожному громадянину надається безкоштовний доступ до мережі Інтернет, проводяться практичні заняття і семінари з цифрової грамотності, надається можливість перегляду в бібліотеці освітніх серіалів, присвячених темам: базових цифрових навичок, інтернет-безпеці, медіаграмотності, отриманню доступу до публічної інформації та ін.

Отже, перспективними кроками в контексті стратегії цифрової інклюзії в культурних індустріях України є впровадження систематичного оцінювання доступу і цифрової грамотності окремих споживачів культурних продуктів/послуг. Коли лакуни в цифрових навичках і підключенні оцінюються систематично і глобально, система культурних індустрій може документувати загальні показники на рівні населення, вивчати відмінності та відслідковувати зміни протягом певного періоду. Не менш позитивні наслідки прогноуються внаслідок співпраці системи культурних індустрій з громадськими організаціями, що мають досвід у навчанні навичкам цифрової грамотності.

Висновки. Стратегія цифрової інклюзії культурних індустрій в Україні має базуватися на комплексі заходів, спрямованих на подолання цифрового розриву, що передбачає в першу чергу: надання високошвидкісного інтернету якомога більшій частині населення; всіляке сприяння процесу підвищення цифрової грамотності потенційних споживачів культурного продукту/послуги; забезпечення якісної технічної підтримки; створення спеціалізованих додатків та онлайн-контенту, відповідно до специфіки видів діяльності, що охоплює кожна культурна індустрія. Серед потенційних перспективних кроків – надання користувачам постійної підтримки, скорочення професійних термінів та пропонування інтерпретаційних ресурсів, а також гарантування, що технології і навчання пропонуються всім користувачам на рівній основі, а не лише тим, хто достатньо впевнений у собі, щоб звернутися за допомогою.

Дослідження виявило, що на сучасному етапі в Україні лише бібліотеки не лише пропонують інтернет, але і надають спектр послуг з навчання від базової цифрової грамотності до навичок, необхідних для

користування певними сервісами (аудіострімінговий/відеострімінговий сервіс, файлообмінні сервіси, онлайн-платформи), пристроями та додатками, що наразі активно використовуються в системі культурних індустрій (наприклад, додатки доповненої реальності в музейній, виставковій діяльності, виконавській практиці та ін.).

### *Література*

1. Гаврілова Л. Г., Топольник Я. В. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Т. 61. № 5. С. 1-14.
2. Давиденко Г. Цифрова інклюзія та доступність: соціальна діджиталізація. Вінниця: ТВОРИ, 2023. 240 с.
3. Даниленко Ю., Миронович В. Скільки українців не мають доступу до інтернету і коли ми подолаємо цифровий розрив. *Speka*. 2023. URL : <https://speka.media/skilki-ukrayinciv-dosi-ne-mayut-dostupu-do-internetu-i-shho-robiti-z-cifrovim-rozrivom-plg4x9> (дата звернення : 13.07.2024).
4. Дідух С. М. Інклюзивний розвиток агропродовольчих вертикально-інтегрованих компаній України. Одеса : Астропринт, 2020. 335 с.
5. Женченко М. І. Цифрові трансформації видавничої галузі : монографія / за наук. ред. В. Різуна. Вид. 2-ге, виправл. Київ : Жнець, 2018. 436 с.
6. Криклій О. А. Роль освіти у подоланні цифрових розривів та забезпеченні цифрової інклюзії. *Науковий погляд: економіка та управління*. 2021. №5 (75). С. 33-40.
7. Моргун А. В., Прокопович Л. С. До проблеми розвитку культурних індустрій у сфері освіти. Сучасні тенденції розвитку науки й освіти в умовах поглиблення євроінтеграційних процесів : збірник тез доповідей за матеріалами Міжнародної науково-практичної конференції, 14-15 травня 2020 р., Мукачєво / Ред.кол. : Т.Д.Щербан (гол.ред.) та ін. Мукачєво : Вид-во МДУ, 2020. С. 437-438.
8. Мохнюк Р. Інклюзія як один з напрямів стратегії розвитку громадянського суспільства: чинник культуротворчості. *Питання культурології*. 2022. Вип. 39. С. 182-193.
9. Результати першого в Україні дослідження наявності доступу населення до високошвидкісного інтернету. *Укрінформ*. 2020. URL : <https://www.ukrinform.ua/rubric-presshall/3072241-rezultati-persogo-v-ukraini-doslidzenna-naavnosti-dostupu-naselenna-do-visokosvidkisnogo-internetu.html> (дата звернення : 15.07.2024).
10. У 2023 році фіксований інтернет мають 62 домогосподарства зі ста. Скільки Скільки? 2024. URL : <https://skilky-skilky.info/u-2023-rotsi-fiksovanyu-internet-maiut-62-domohospodarstva-zi-sta/> (дата звернення : 15.07.2024).
11. Федосенко К. М. Сучасна музична індустрія України в контексті розвитку соціальних медіа : дис. на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія» (галузь знань

03 «Гуманітарні науки»). Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2024. 171 с.

12. Хвостова Т. В. Сучасний український театр у вимірі інтернет-культури. *Культура і сучасність* : альманах. 2023. № 2. С. 39–43.

13. Шевелюк М. М. Цифровізація у сфері туризму: інноваційні тренди і пріоритетні напрями розвитку. *Питання культурології*. 2021. Вип. 38. С. 226–235.

14. Acemoglu D., Robinson J. Why nations fail: the origins of power, prosperity, and poverty. Daron Acemoglu. New York Crown Publishing Group. 2012. 544 p.

15. Borg K., Boulet M., Smith L., Bragge P. Digital Inclusion & Health Communication: A Rapid Review of Literature. *Health Communication*. 2019. Issue 34 (11). pp. 1320–1328.

16. Nemer D. From Digital Divide to Digital Inclusion and Beyond. *The Journal of Community Informatics*. 2015. Issue 11 (1). URL : <https://openjournals.uwaterloo.ca/index.php/JoCI/article/view/2857/3660> (дата звернення : 15.07.2024).

17. Porte A. Social Capital: Its Origins and Applications in Modern Sociology. *Annual Review of Sociology*. 1998. Issue 24(1). pp. 1–24.

18. Selwyn N. New technologies, young people and social inclusion. In: *Grenzenlose Cyberwelt?*. VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2017. pp. 31–44.

19. Wilson Ch. K., Thomas J., Barraket J. Measuring Digital Inequality in Australia: the Australian Digital Inclusion Index. *Journal of Telecommunications and the Digital Economy*. 2019. Issue 7 (2). С. 102–120.

### References

1. Havrilova, L. G., & Topolnyk, Y. V. (2017). Digital Culture, Digital Literacy, Digital Competence as Modern Educational Phenomena. *Information Technologies and Teaching Aids*, 61 (5), 1–14 [in Ukrainian].

2. Davydenko, H. (2023). Digital Inclusion and Accessibility: Social Digitalisation. Vinnitsia [in Ukrainian].

3. Danylenko, Yu., & Myronovych, V. (2023). How many Ukrainians do not Have Access to the Internet and when will we Overcome the Digital Divide. *Speka*. URL: <https://speka.media/skilki-ukrayinciv-dosi-ne-mayut-dostupu-do-internetu-i-shhobrobiti-z-cifrovim-rozrivom-plg4x9> [in Ukrainian].

4. Didukh, S. M. (2020). Inclusive Development of Agro-Food Vertically Integrated Companies of Ukraine. Odesa [in Ukrainian].

5. Zhenchenko, M. I. (2018). Digital Transformations of the Publishing Industry: a monograph. Kyiv [in Ukrainian].

6. Kryklii, O. A. (2021). The Role of Education in Overcoming Digital Gaps and Ensuring Digital Inclusion. *Scientific View: Economics and Management*, 5 (75), 33–40 [in Ukrainian].

7. Morgun, A. V., & Prokopovych, L. S. (2020). To the Problem of the Development of Cultural

Industries in the field of Education. *Modern Trends in the Development of Science and Education in the Conditions of the Deepening of European Integration Processes: a collection of theses of reports based on the materials of the International Scientific and Practical Conference, 14–15 May 2020, Mukachevo*, 437–438 [in Ukrainian].

8. Mohniuk, R. (2022). Inclusion as one of the Directions of the Strategy of Civil Society Development: Factor of Cultural Creativity. *Issues of Cultural Studies*, 39, 182–193 [in Ukrainian].

9. Results of the first Ukrainian Study of Population Access to High-Speed Internet. (2020). *Ukrinform*. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-preshall/3072241-rezultati-persogo-v-ukraini-doslidzenna-naavnosti-dostupu-naseleenna-dovisokosvidkisanogo-internetu.html> [in Ukrainian].

10. In 2023, 62 Households out of 100 will have Fixed Internet. How much How much? (2024). URL: <https://skilky-skilky.info/u-2023-rotsi-fiksovanyy-internet-maiut-62-domohospodarstva-zi-sta/> [in Ukrainian].

11. Fedosenko, K. M. (2024). Modern Music Industry of Ukraine in the context of Social Media Development. *PhD Thesis*. Kyiv [in Ukrainian].

12. Khvostova, T. V. (2023). Contemporary Ukrainian Theatre in the Dimension of Internet Culture. *Culture and Modernity*, 2, 39–43 [in Ukrainian].

13. Sheveliuk, M. M. (2021). Digitisation in the field of Tourism: Innovative Trends and Priority Directions of Development. *Issues of Cultural Studies*, 38, 226–235 [in Ukrainian].

14. Acemoglu, D., & Robinson, J. (2012). Why Nations Fail: The Origins of Power, Prosperity, and Poverty. New York [in English].

15. Borg, K., Boulet, M., Smith, L., & Bragge, P. (2019). Digital Inclusion & Health Communication: A Rapid Review of Literature. *Health Communication*, 34 (11), 1320–1328 [in English].

16. Nemer, D. (2015). From Digital Divide to Digital Inclusion and Beyond. *The Journal of Community Informatics*, 11 (1). URL: <https://openjournals.uwaterloo.ca/index.php/JoCI/article/view/2857/3660> [in English].

17. Porte, A. (1998). Social Capital: Its Origins and Applications in Modern Sociology. *Annual Review of Sociology*, 24 (1), 1–24 [in English].

18. Selwyn, N. (2017). New Technologies, Young People and Social Inclusion. In: *Grenzenlose Cyberwelt VS Verlag für Sozialwissenschaften*, 31–44 [in English].

19. Wilson, Ch. K., Thomas, J., & Barraket, J. (2019). Measuring Digital Inequality in Australia: The Australian Digital Inclusion Index. *Journal of Telecommunications and the Digital Economy*, 7 (2), 102–120 [in English].

Стаття надійшла до редакції 15.07.2024  
Отримано після доопрацювання 16.08.2024  
Прийнято до друку 23.08.2024